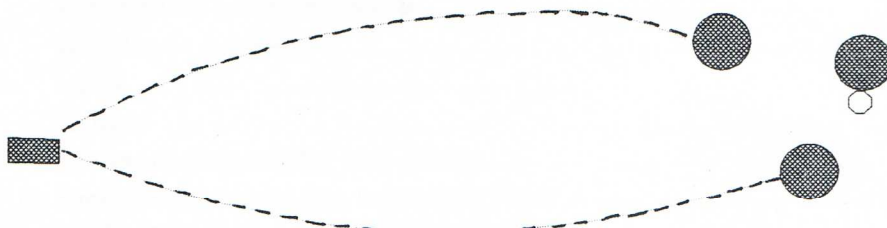


Handleiding

Bowls

Basis en
voortgezette techniek
en
taktiek

CHRIS DE BRUEIJ'S



Indoor Bowlsclub 't Gooi.

MEI 1991



Chris de Brueijs
Schieland 50
1274 LD Huizen (NH)

Index.

'Doel'-bowl	13
Achterwaartse beweging	5
Achterwaartse zwaai	1
Backhand	7, 20
Bank	3
Basis techniek	1
Begrippenlijst	iii
Bias	2
Block shot	16
Breedte	1, 2
Concentratie	12
Cradlegrip	4
Curve	1, 2, 3
Dead end	20
Delivery	1
Delivery lijn	2, 3, 4, 5, 6
Ditch	2, 3
Doorgaande beweging	1, 7
Doorgaande beweging (ontbreken van)	11
Draw	7
Draw shot	12, 13, 21
Drive	7, 15
End	2
End (extra)	18
Fire	15
Follow through shot	14
Forehand	3, 4, 20
Fouten, individueel	9
Gebogen arm	10
Gebruik van de (voet)mat	18
Green	1, 2, 3, 4
Greep	3, 5
Half drive	7
Head (gesloten)	14
Houding	1, 3, 4
Individuele fouten	9
Instellen op (te spelen) afstand	19
Jack high	13
Kiezen van het soort worp	20
Knielende houding	4
Lead	7, 18, 20
Lengte	1
Lichaam evenwijdig aan green	10
Lichaamsgewicht (op achterste voet)	11
Linkerhand	6

Linkshandige(n)	7
Long end	5
Neergaande beweging	5
Oefenpartijen	19
Opbouwen van de head	19
Pace	1
Pace of the green	1
Percentage shot	15, 21
Plaatsen van de (voet)mat	19
Position shot (bowl)	17, 20, 21
Redden van de spelsituatie	20
Resting shot	12
Rollen van de jack	18
Rukken aan de bowl	11
Run through shot	14
Running shot	14, 20
Samenvatting	21
Second	21
Short end	5
Shot and block	17
Singles-partij	17
Skip(per)	12, 21
Slingerende bowl	10
Snelheid van het speelveld	1
Te diep hurken	11
Te snel spelen	11
Third	21
Tips voor aanwijzingen van skip(per)s	20
Toss	18
Trail shot	13
Uitrusting	8
Voetenwerk	1, 3, 4, 7
Voetenwerk (ontbreken van)	9
Voortgezette techniek en tactiek	12
Voorste voet niet opgelijnd met delivery lijn	9
Voorwaartse zwaai	1, 6
Wieggreep	4
Wresting shot	13
Zwaai	3

Begrippenlijst.

Backhand	hiervan wordt gesproken als een rechtshandige speler de bowl links van de jack speelt. Voor linkshandigen geldt het omgekeerde.
Bias	de zware kant van de bowl - met als gevolg een excentrisch zwaartepunt - welke de curve veroorzaakt.
Block shot	een bowl op een dusdanige wijze plaatsen - meestal tussen de 1½ en 6 meter voor de jack - dat de tegenpartij de jack moeilijk kan bereiken, of gedwongen wordt tot een andere worp.
Bowl	de speelbal, met zijn typische afgeplatte vorm en eigenschap (zie bij bias). De bowls worden ook wel woods genoemd, omdat ze oorspronkelijk van massief (pok-)hout werden vervaardigd.
Conversion shot	zie wresting shot .
Curve	deze kromming, die een exponentieel verloop heeft, wordt veroorzaakt door het verlegde zwaartepunt van de bowl en treedt op als de snelheid afneemt. Elke fabrikant heeft wel een aantal types die elk weer een ander soort curve hebben.
Dead	ongeldig.
Dead area	de afstand tussen de delivery mat en de dead lines , d.i. ± 13 meter. Komt de bowl in dit gebied tot stilstand dan wordt hij dead verklaard en uit het spel genomen. Indien aan het begin van een end de jack in dit gebied tot stilstand komt, dan dient hij door de tegenpartij in het spel gebracht te worden.
Dead bowl	een bowl die buiten het speelveld (rink) terecht komt of als non-toucher in de ditch eindigt (en daar eventueel weer uit terug springt) dan wel binnen de dead area tot stilstand komt.
Dead end	kan ontstaan doordat de jack uit het speelveld wordt gestoten, maar kan ook tussen de skip(per)s van de beide teams overeen worden gekomen bij een onreglementaire spelsituatie.
Delivery	het werpen van een bowl .
Delivery lijn	denkbeeldige lijn waarlangs de bowl geworpen moet worden. De hoek die deze lijn moet maken t.o.v. de middenlijn is afhankelijk van de pace (snelheid) van de green .
Delivery mat	de voetmat, waarop plaats genomen wordt om de jack of de bowl te werpen. Tijdens de worp dient ten minste één voet zich op of boven de mat te bevinden.
Ditch	de goot of greppel aan het einde van het speelveld, begrensd door de bank . Bij binnenbanen bevindt de ditch zich tussen het einde van het speelveld (-mat) en de fender die daar ± 30 cm achter ligt. Een bowl die daarin terecht komt en geen toucher is, wordt uit het spel genomen. Een jack daarentegen wordt gemarkeerd en het spel gaat daarna verder.
Draw shot	deze worp is in principe de basisworp bij dit spel. Het ideale draw shot wordt met een dusdanige snelheid en onder zo'n hoek geworpen dat de bowl zijn typische curve kan maken en tegen de jack tot stilstand komt.

Drive (of fire)	de bowl hard werpen met de bedoeling een bowl van de tegenstander of de jack uit het spel te stoten.
End	het spelen van de jack en alle bowls van beide spelers of beide teams in dezelfde richting van de rink . Een wedstrijd bestaat uit meerdere ends , bijvoorbeeld 9, 18 of 21.
Fender	de achterbalk.
Fire	zie bij drive .
Follow through shot	zie run through shot .
Forehand	hiervan wordt gesproken als een rechtshandige speler de bowl rechts van de jack speelt. Voor linkshandeigen geldt het omgekeerde.
Four	een team van vier spelers. Deze spelers worden analoog aan de speelvolgorde lead , second , third en skip(per) genoemd.
Head	deze naam wordt gegeven aan de jack en de verzameling bowls die binnen de grenzen van de rink tot stilstand zijn gekomen en niet dead verklaard zijn.
Jack	de kleine witte of gele bal, waarop geworpen wordt. Deze bal heeft een diameter van ± 63 mm.
Jack high	dit is een bowl die op het speelveld op gelijke hoogte met de jack tot stilstand komt.
Jack line	de denkbeeldige lijn waarop de jack wordt gelegd bij de aanvang van het spel. Ook wel middenlijn.
Lead	de eerste speler van een team.
Live bowl	een bowl die zich in de head bevindt of als toucher in de ditch ligt.
Live area	het gedeelte van het speelveld tussen de dead line en de ditch line (daar waar de ditch begint). Komt de jack of een bowl in dit gebied tot stilstand dan betreft het een geldige worp (zie live bowl).
Pace	de snelheid van de green (speelveld).
Pair	een team van twee spelers. Deze spelers worden analoog aan de speelvolgorde lead en skip(per) genoemd.
Percentage shot	een worp waarbij een keuze gemaakt moet worden uit een aantal mogelijkheden en wel op dusdanige wijze dat de situatie in de head zich zo gunstig mogelijk ontwikkelt voor het eigen team.
Position shot	een bowl die tot stilstand komt op een plaats die de skip(per) heeft aangewezen.
Rink	het speelveld, ook wel aangeduid als green .
Running shot	deze worp wordt voornamelijk toegepast om de jack of een bowl van de tegenstander uit het spel te stoten. Mist men dit doel, dan belandt de geworpen bowl meestal buiten het speelveld.
Running wood	een worp met zoveel snelheid dat de bowl geen effect krijgt.
Run through shot	deze worp wordt meestal gericht op korte bowls van de tegenstander met het oogmerk deze weg te stoten en de eigen bowl door te laten rollen naar een scorende positie.
Second	de tweede speler in een team van drie of vier spelers.
Shot bowl	de bowl die het dichtst bij de jack ligt.

Side	een overeengekomen aantal teams waarvan de gezamenlijke scores het resultaat van een wedstrijd bepalen.
Single	een spel, waarbij twee spelers het tegen elkaar opnemen.
Skip(per)	de laatste speler in een team van twee, drie of vier spelers. De skip(per) geeft aanwijzingen omtrent techniek en tactiek die de andere spelers moeten volgen.
Team	twee, drie of vier spelers die samen spelen.
Third	de derde speler in een team van vier spelers.
Toss	deze wordt voor de aanvang van de wedstrijd uitgevoerd door de skip(per)s . De winnende partij heeft de keuze t.a.v. wie begint. De toss wordt meestal uitgevoerd door een bowl dwars te rollen, nadat de skip(per)s een van de beeldmerken aan de zijanten hebben gekozen.
Toucher	een geworpen bowl die de jack heeft geraakt.
Trail shot	dit is in principe een draw shot met dien verstande dat de snelheid waarmee geworpen wordt iets groter is, terwijl het de bedoeling is dat de plaats van de jack wordt ingenomen (vergelijk wresting shot) of dat deze wordt meegenomen in de loop van de geworpen bowl en daar ook zo dicht mogelijk bij in de buurt blijft.
Triple	een team van drie spelers die, analoog aan de speelvolgorde, lead , second en skip(per) worden genoemd.
Wresting shot	het oogmerk van deze worp is het wegstoten van een bowl van de tegenstander en in diens plaats gaan liggen. Deze worp wordt ook wel conversion shot genoemd.

Noot: *In deze vertaling is het typische speljargon in de oorspronkelijke taal gelaten, daar onder de beoefenaars van dit spel in Nederland die Engelse begrippen intussen gemeengoed zijn geworden.*

1. Basis techniek.

Indien men bowlers gade slaat, valt het op dat er een grote verscheidenheid is in de manier waarop bowls geworpen worden. Uiteraard bepaalt - zoals in elk spel - de individuele stijl het karakteristieke kenmerk van elke speler. Voor beginners is het soms verwarrend om al deze verschillende stijlen te zien, zelfs bij kampioenen. Wat zij echter allen met elkaar gemeen hebben zijn de basisprincipes.

Om met name beginnende spelers aanwijzingen te geven waarop zij hun spel kunnen baseren, werd aan verschillende (Australische) top-bowlers gevraagd een aantal grondregels op te stellen welke zouden kunnen dienen als standaard methode.

Als resultaat hiervan werd een methode op papier gezet, aan de hand waarvan men op een eenvoudige manier een goede stijl kan ontwikkelen en welke waarschijnlijk tot het beste resultaat leidt in een zo kort mogelijke tijd. Deze methode - verwoord in de navolgende tekst - is onderverdeeld in de volgende secties:

- **Pace** (snelheid van de green);
- **Curve** (lijn die de bowl volgt) en **Delivery line** (lijn waarlangs de bowl wordt geworpen);
- **Greep**;
- **Houding**;
- **Voetenwerk**;
- **Achterwaartse zwaai**;
- **Voorwaartse zwaai**;
- **Delivery** (het werpen van de bowl);
- **Doorgaande beweging**.

De samenstellers van deze methode zijn er van overtuigd dat als beginners deze richtlijnen volgen, zij zeker tot de betere bowlers kunnen gaan behoren.

Daar er reeds vele pagina's gewijd zijn aan de constructie van een bowl, evenals aan het kiezen van het juiste formaat - passend bij de fysieke omstandigheden van de individuele speler - zal aan deze aspecten verder geen aandacht worden besteed.

Om te beginnen dient de lezer de technische kant van het bowlspel te begrijpen. Er zijn slechts twee dimensies bij bowls, *lengte* en *breedte*. T.a.v. de eerste dimensie, **lengte**, kan alleen gezegd worden dat dit een gevoel is dat ontstaat met het toenemen van de ervaring en dat het niet kan worden aangeleerd. Men moet zich een goede stijl eigen maken en het meegeven van de juiste aanvangssnelheid van de bowl - in overeenstemming met de **pace** (of snelheid) van de **green** - wordt dan vanzelf een automatische handeling.

PACE.

Het is van vitaal belang dat men de uitdrukking '**pace of the green**' (snelheid van de green) duidelijk begrijpt. Deze wordt gemeten in tijd en uitgedrukt in het aantal seconden dat een bowl nodig heeft om - nadat hij van de hand is gerold - een afstand af te leggen van circa 27 meter. Indien dit 13 seconden duurt, dan spreekt men van een 13 seconden **green**. Een **green** van 10 seconden wordt beschouwd als een zware of trage (er bestaat veel wrijving), terwijl een **green** van 18 seconden wordt beschouwd als een snelle. Met andere woorden op een trage **green** is de hoek waaronder geworpen wordt kleiner dan bij een snelle. Indien men fig. 0 goed

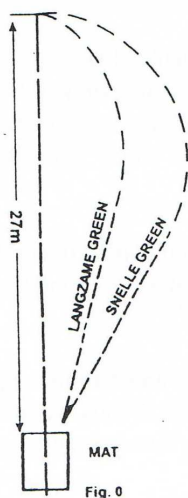


Fig. 0

bekijkt, dan begrijpt men een en ander beter. De gemiddelde alledaagse green kan gewaardeerd worden op 13 tot 15 seconden.

De aanvangssnelheid waarmee de bowl wordt geworpen heeft een directe relatie tot de afstand tussen jack en mat in combinatie met de snelheid van de green.

Breedte is een geheel andere zaak, de bias (het excentrisch gelegen zwaartepunt) van de bowl is constant en kan daarom benut en gestuurd worden. Bias en curve betekenen in de wereld van bowls hetzelfde. In de rest van de tekst zal er alleen nog gebruik worden gemaakt van de term curve als het gaat om de hoeveelheid green die de bowl nodig heeft om bij de jack te belanden.

Deze curve bepaalt tevens de delivery lijn. Veel spelers hebben verschillende methoden om deze lijn vast te stellen. Voor de beginner is het het beste hiervoor een praktische manier te hanteren.

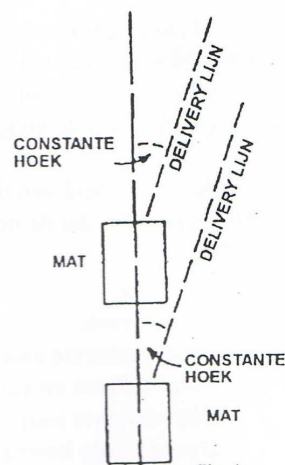


Fig. 1

Op een ideale green zonder wind, is voor een worp die de ideale lijn volgt en waarbij de bowl tegen de jack tot rust komt, de hoek van de delivery lijn t.o.v. de middenlijn van het veld constant ongeacht de lengte van het end (fig. 1) en staat in directe relatie tot de snelheid van de green. Dat wil zeggen dat een snelle green een grotere curve vergt dan een langzame (aangegeven in fig. 4). Als men nu naar fig. 2 kijkt, dan ziet men hier de mat en de ditch aangegeven evenals de onderbroken getekende delivery lijn. Hierbij valt direct op dat met een andere afstand van het end, de hoek van de delivery lijn niet verandert. Deze lijn verandert echter wel met de snelheid van de green, d.w.z. als de snelheid van de green toeneemt zal er overeenkomstig een grotere hoek voor de delivery lijn nodig zijn (vergelijk de figuren 2 en 3 met elkaar). Fig. 4 geeft aan hoe deze hoek ongeveer moet zijn bij verschillende snelheden van

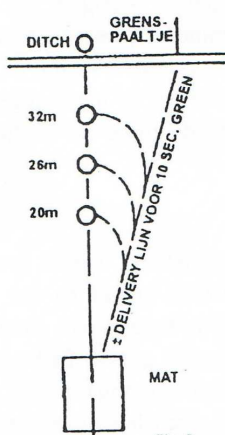


Fig. 2

NIJLWE MAT
(TRAGE)

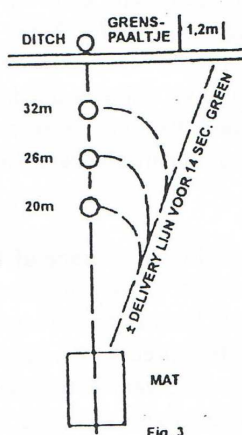


Fig. 3

OUDE MAT
(SNELLER)

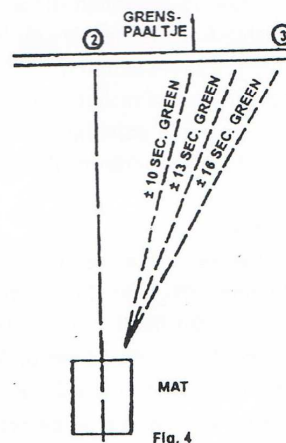
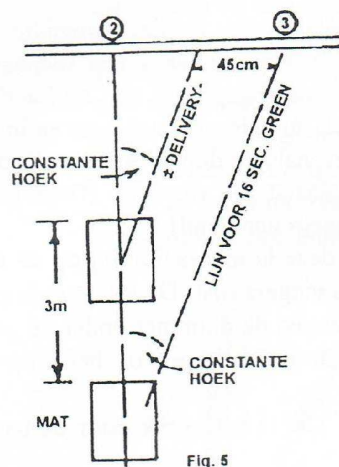


Fig. 4



de green. Fig. 5 geeft bij benadering de aanpassing (van het richtpunt) weer die benodigd is als de mat verplaatst wordt op de green.

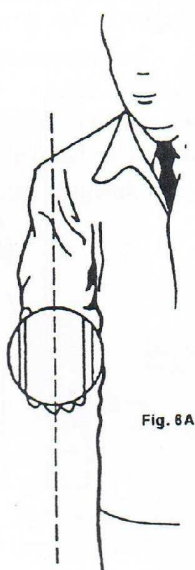
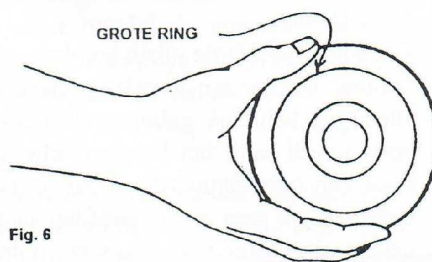
Indien men de **delivery** lijn wil bepalen, kan men het beste een punt aannemen op de **bank** en daar naar kijken. Breng vervolgens de blik terug tot op een punt waarop de jack waargenomen kan worden, dit kan ergens halverwege de afstand tussen de mat en de **ditch** zijn. Het zal duidelijk zijn dat dit punt zal variëren met de fysieke lengte van de speler. Op het moment dat men de bowl werpt dient de blik langs deze lijn gericht te zijn.

GREEP, HOUDING, VOETENWERK EN ZWAAI (voor de rechtshandige werper)

GREEP (bij de forehand worp).

Neem de bowl in de linkerhand. Men wordt geadviseerd dit altijd te doen omdat men, wanneer de bowl zich eenmaal in de rechterhand bevindt, de neiging heeft deze te werpen zonder veel aandacht te besteden aan de correcte houding en de stand van de voeten.

Steek de rechterhand uit vóór het lichaam langs een lijn die juist buiten de rechterheup ligt, de vingers enigszins uit elkaar (circa 2mm tussenruimte) en de handpalm omhoog met de pols in een natuurlijke houding, dus niet gedraaid in een poging om de vingers in een rechte lijn te brengen met de onderarm.



Als men deze ontspannen houding heeft aangenomen, neemt men de bowl over in de rechterhand. In deze houding kan er een denkbeeldige lijn getrokken worden langs het loopvlak van de bowl, de onderarm en de rechterschouder (fig. 6A). De bowl moet op de vingers rusten en niet in de handpalm liggen. De pols wordt gestrekt gehouden - niet gespannen - terwijl de rug van de hand zich ongeveer in een rechte lijn moet bevinden met de onderarm; buig de pols niet omhoog of omlaag (fig. 6). Let tevens op dat de kleine schijf van de bowl zich aan de linkerszijde bevindt (dit in verband met de **curve**).

Kijk in dit stadium naar de pink en de wijsvinger, deze mogen zich **niet** op de grote ringen langs het loopvlak bevinden maar moeten daar net onder of naast gehouden worden. De top van de middelvinger moet zich ongeveer midden op het loopvlak bevinden en de duim in een comfortabele positie aan de bovenzijde op of in de buurt van de grote ring. Dit moet een ontspannen, niet krampachtige, greep zijn (fig. 6). De bowl, de onderarm en de elleboog bevinden zich, gezien van de voorzijde, op een denkbeeldige lijn net langs de rechterheup (fig. 6A). De vingers van de linkerhand worden geplaatst tegen het midden van de linkerszijde van de bowl (fig. 7).

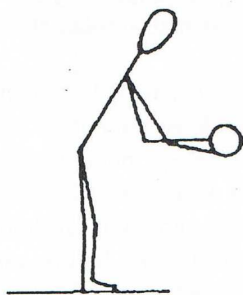


Fig. 7

Spelers met een kleine hand of met een kleine spanwijdte tussen duim en wijsvinger kunnen een alternatieve greep toepassen. Hierbij gaat men uit van dezelfde uitgangspositie van de hand als hiervoor beschreven, de pink wordt nu enigszins gebogen en in een bijna verticale positie gehouden, evenals de duim. Dit geheel vormt een open kom waarin de bowl geplaatst kan worden. (Deze greep wordt wel de wieggreep of **cradle grip** genoemd).

Plaats de bowl vervolgens in deze kom, waarbij hij op de toppen en de onderste kootjes van de vingers rust. De top van de pink wordt nabij de kleine schijf geplaatst en de duim net onder de grote schijf, terwijl de drie vingers die de bowl dragen op het loopvlak liggen binnen de grote ringen.

Let hierbij weer op de lijn zoals aangegeven in fig. 6A. Dat is belangrijk voor de balans van de bowl bij de worp.

Indien men voor zichzelf heeft bepaald welke greep het best toegepast kan worden, dan kan men vervolgens beslissen welke maat bowl het best in de hand past.

HOUDING.

Fig. 7 beeldt de juiste houding uit; dat wil zeggen de voeten naast elkaar geplaatst en in de richting van de lijn waarlangs de bowl geworpen gaat worden, de knieën ontspannen en de ellebogen lichtelijk gebogen. Het bovenlichaam dient ongeveer 30° voorover te hellen en de bowl wordt voor het lichaam gehouden op een lijn die net langs de rechterheup loopt, waardoor een onbelemmerde zwaai langs het rechterbeen mogelijk is. Voorst kijkt men langs de **delivery** lijn naar een vooraf bepaald punt langs de **green**, terwijl het lichaamsgewicht op de bal van de voeten rust (dus niet op de hiel) en wel voornamelijk op die van de rechtervoet.

Nadat men deze ontspannen houding op het midden van de (**delivery**-)mat heeft aangenomen, kan men zich verder voorbereiden op een **forehand** worp.

VOETENWERK.

Het belang van voetenwerk kan niet genoeg benadrukt worden. Zoals bij de meeste balsporten, spelen de voeten een vitale rol bij richting en consistentie. Ongeacht het soort worp (mèt voorwaartse stap dan wel vanuit een stilstaande houding) moeten de voeten en het lichaam in de richting van de **delivery** lijn staan. Het is eveneens mogelijk vanuit een knielende houding te werpen. In dat geval moeten ook de (linker-)voet en (rechter-)knie in de richting van de **delivery** lijn geplaatst zijn. Wanneer er een stap wordt gemaakt, dient dit langs de **delivery** lijn te gebeuren. Indien vanuit een stilstaande houding wordt geworpen, moeten de voeten eveneens in de richting van de **delivery** lijn wijzen. Als de bowl wordt geworpen zal de hand de voet namelijk op een natuurlijke wijze willen volgen. Dus als de voet verkeerd wordt geplaatst zal de hand de voet in dezelfde verkeerde richting willen volgen, hetgeen resulteert in een verkeerd gerichte bowl.

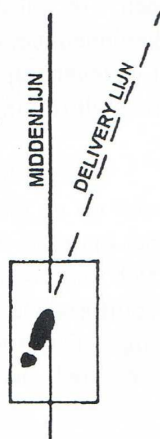


Fig. 8

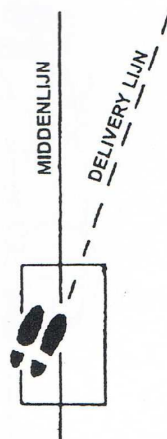


Fig. 9

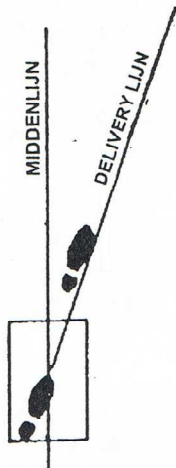


Fig. 15

Op hetzelfde moment dat de bowl gaat vallen, begint men met de voorwaartse stap van de linkervoet. Deze beweging moet plaats vinden in de richting van de **delivery** lijn en de stap moet de lengte hebben van een normale wandelpas, niet langer (fig. 15). Als de linkervoet de grond raakt moet de achterwaartse zwaai voltooid zijn en het lichaamsgewicht op die voet zijn overgebracht.

De linkerhand:

Bij aanvang van de pas voorwaarts wordt de linkerhand overgebracht naar de linkerknie (fig. 16). De arm moet ontspannen zijn en in geen geval het lichaamsgewicht opvangen, maar meer dienen als een middel om het evenwicht te bewaren.

Kort samengevat:

De linkerhand rust op de gebogen linkerknie, de rechterknie is eveneens gebogen en bevindt zich in de nabijheid van de linkerhiel, terwijl het lichaamsgewicht op de voorgeplaatste voet rust.

DE VOORWAARTSE ZWAAI (fig. 16, 17, 18, 19 en 20)

Tijdens de uitvoering van de voorwaartse zwaai bevindt de gebogen rechterknie zich laag achter de linkerhiel, terwijl het lichaamsgewicht zich boven de voorgeplaatste voet bevindt. De bowl wordt geworpen op een punt dat op circa 23 cm voor de linkervoet ligt. Op het moment

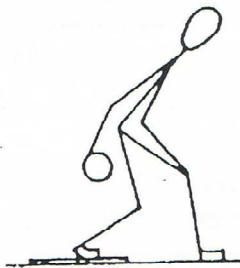


Fig. 16

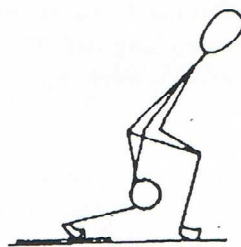


Fig. 17



Fig. 18

dat de bowl wordt losgelaten, raken de vingers bijna de grond.

De rechterhand maakt een doorgaande beweging en wijst de bowl na. Aan het einde van deze beweging moet de omhoog gerichte handpalm zich op circa 60 cm boven het speelveld bevinden en wijzen de vingers langs de **delivery** lijn (fig. 20).

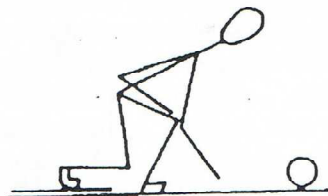


Fig. 19

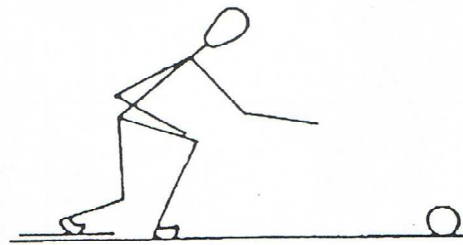


Fig. 20

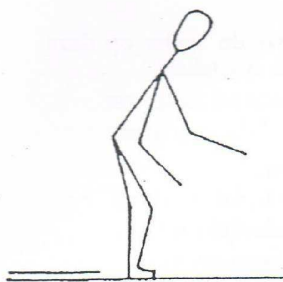


Fig. 21

Als de bowl circa 2 meter heeft afgelegd, wordt de werpcyclus voltooid door de rechtervoet bij de linker te trekken en het lichaam op te richten (fig. 21).

DE DOORGAANDE BEWEGING.

Deze beweging is absoluut noodzakelijk en aan het einde van de voorwaartse zwaai dient de hand zich in de positie te bevinden zoals hiervoor beschreven. Op deze wijze is men er van verzekerd dat de bowl zonder te slingeren een stabiel traject langs de gekozen lijn aflegt. Tijdens het werpen van de bowl houdt men het hoofd onbeweeglijk boven de voorgeplaatste voet en in de richting van de **delivery** lijn. Het hoofd

wordt tegelijk met het lichaam opgericht als de bowl circa 2 meter heeft afgelegd.

Let wel: Goed voetenwerk is een absolute noodzakelijkheid bij alle balsporten en kenmerkt de ware kampioen. Dit geldt zeer zeker voor bowls. Indien men verzuimt de correcte houding aan te nemen zal inconsistentie het gevolg zijn, ongeacht het soort worp (**draw** (normaal), **half drive** of **drive**). Het belang van het voetenwerk neemt evenredig toe met de snelheid van de worp. De speler die deze regel verwaarloost legt zichzelf een extra handicap op. Let daarom, voordat men een bowl werpt, extra goed op de positie van de voeten.

DE BACKHAND WORP.

Ga op de (**delivery**-)mat staan en neem de beginhouding aan zoals men dat ook doet voor de **forehand** worp, dat wil zeggen de rechtervoet in het midden van de mat, in de richting van de **delivery** lijn en gericht op het denkbeeldige richtpunt (zie figuren 22, 23 en 24). Denk hierbij ook aan het omkeren van de bowl, de kleine schijf of ring bevindt zich nu aan de rechterzijde.

Voor de rest geldt hetzelfde als bij de **forehand** worp.

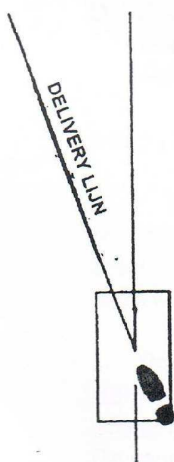


Fig. 22

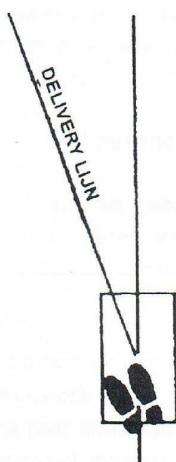


Fig. 23

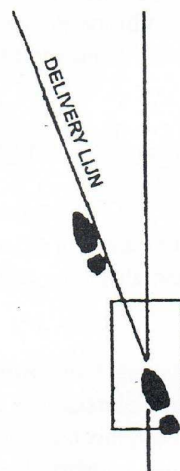


Fig. 24

LINKSHANDIGE WERPERS.

Voor personen die linkshandig zijn, geldt al het voorgaande onverminderd, met dien verstande dat de gehele tekst als het ware in spiegelbeeld gelezen moet worden. Dus links wordt rechts en omgekeerd.

Aanvullend advies voor beginners.

De eerder genoemde top-spelers zijn van mening dat het

draw shot de basis vormt van het spel en dat het voor een beginner het beste zou zijn zich hierop gedurende een jaar of twee te concentreren. Het zou tevens goed voor het spel zijn als spel-leiders en -commissies bij wedstrijden en andere partijen nieuwe spelers als **LEAD** zouden

opstellen, in plaats van hen bijvoorbeeld nummer 2 te laten spelen, daar de speler op deze plaats in principe een groter scala aan worpen moet beheersen.

UITRUSTING.

Elke speler moet op zijn minst uitgerust zijn met de volgende artikelen:

1. een goede bowlspommade;
2. een zachte doek;
3. een goede zachte zeem;
4. een meetlint (-koord);
5. reglementair toegestane bowls-schoenen (wit of bruin).
6. krijt of spuit wit

2. Individuele fouten.

Nadat op de voorgaande pagina's is uitgewijd over de basis voor een goede **delivery**, wordt er hieronder ingegaan op een aantal fouten die ongemerkt in het spel kunnen sluipen tenzij men er voldoende aandacht aan besteed.

De meest voorkomende fouten zijn:

1. het ontbreken van goed voetenwerk (zie bij basistechniek);
2. de voorgeplaatste voet niet oplijnen met de **delivery** lijn;
3. het lichaam evenwijdig houden aan de **green** met het achtergeplaatste been min of meer gestrekt;
4. de bowl een slingering meegeven;
5. de arm (te ver) buigen;
6. het geven van een ruk(je) aan de bowl op het moment van loslaten;
7. het ontbreken van de doorgaande beweging;
8. een te diep gehurkte houding aannemen;
9. het lichaamsgewicht op de achtergeplaatste voet laten rusten;
10. te snel spelen (gebrek aan concentratie).

Een aantal van de opgesomde fouten zijn al aan de orde geweest op de voorgaande pagina's, maar worden nogmaals genoemd om de bowler er vooral aan te herinneren dat zo'n fout heel gemakkelijk kan ontstaan. Neem deze waarschuwingen ter harte en probeer een eventuele fout steeds te corrigeren door onderstaande regels toe te passen. Op die wijze zal men de meeste fouten simpelweg kunnen voorkomen.

- A. De voeten moeten in de juiste richting staan en op het moment van werpen stevig contact hebben met de grond. De voorgeplaatste voet moet daarbij in de richting staan van de **delivery** lijn.
- B. De vingers moeten zich onder de bowl bevinden en de grote ring moet boven de wijsvinger zichtbaar zijn.
- C. Er moet een denkbeeldige lijn getrokken kunnen worden door het midden van het loopvlak van de bowl, langs de onderarm tot aan de schouder.
- D. Zoals bij de meeste balsporten moet het hoofd tijdens de 'afgifte' van de bal stil gehouden worden. Verder moet vooral de doorgaande beweging in de richting van de **delivery** lijn niet vergeten worden.

Dan nu een nadere beschouwing van de hiervoor genoemde fouten:

1. Het ontbreken van goed voetenwerk.

Dit onderwerp is al uitgebreid aan de orde geweest in het vorige hoofdstuk onder *Voetenwerk*, zodat hier alleen volstaan wordt met het nogmaals benadrukken van de belangrijkheid van dit onderwerp.

2. De voorgeplaatste voet niet oplijnen met de delivery lijn.

Hoewel het voetenwerk reeds op de voorgaande pagina's is besproken is dit onderwerp zo belangrijk dat een paar extra opmerkingen op zijn plaats zijn.

De voorgeplaatste voet moet steeds in de richting van de **delivery** lijn wijzen. Als de stap bijvoorbeeld in de richting van de middenlijn wordt gezet dan zal, om de bowl de juiste curve te laten volgen, de hand in de richting van de **delivery** lijn geforceerd moeten worden. Dit is doorgaans moeilijk uitvoerbaar, verstoort de balans en zal in de meeste gevallen resulteren in

een te smal geworpen bowl omdat de hand, in plaats van de bowl na te wijzen, als vanzelf langs het lichaam wordt getrokken in de richting van de verkeerd geplaatste voet.

Anderzijds, als de stap te breed uit wordt gezet, dan zal de speler de bowl om de voorgeplaatste voet heen moeten werpen. Het resultaat daarvan is een gebogen zwaai waardoor het bijna onmogelijk wordt de bowl in de richting van de **delivery** lijn te werpen. Omdat de arm de neiging heeft om de voet heen te zwaaien zal het resultaat ook in de meeste van deze gevallen een te smalle bowl zijn.

De strekking van deze paragraaf is dus: *Let op de voorgeplaatste voet en plaats hem precies in de richting van de **delivery** lijn.*

3. Het lichaam evenwijdig houden aan de green met het achtergeplaatste been min of meer gestrekt.

Deze verkeerde houding (zie fig. 25) is het gevolg van een slechte gewoonte van de speler om continue naar de grond te kijken en zich daarbij in zo'n situatie te brengen dat de doorgaande beweging niet gemaakt kan worden zonder het hoofd op te tillen en daarmee het lichaam omhoog te forceren. Hierdoor ontstaat een overbodige lichaamsbeweging die de balans tijdens de worp verstoort. Als compensatie daarvoor zal de hand langs het lichaam omhoog komen, in plaats van vooruit in de richting van de **delivery** lijn. Het resultaat is meestal een smalle bowl. Om deze houding te corrigeren moet de rechterknie omlaag gedrukt worden naar de linkerhiel. Hierdoor zal de rug zich strekken tot ongeveer de juiste hoek, het hoofd zich oprichten en ontstaat er voldoende vrijheid voor de doorgaande beweging (zie fig. 18).

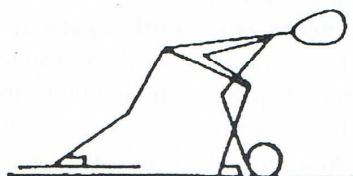


Fig. 25

4. De bowl een slingering meegeven.

Tot op zekere hoogte is dit een veel voorkomende fout die - afhankelijk van de snelheid van de bowl - een duidelijk effect heeft op de **curve**. Het is nagenoeg onmogelijk om iedere worp dezelfde slingering mee te geven en daarom zal iedere worp een afwijkend gedrag vertonen in verhouding tot de graad van de slingering. Hierdoor ontstaat een vorm van inconsistentie in zowel richting als lengte.

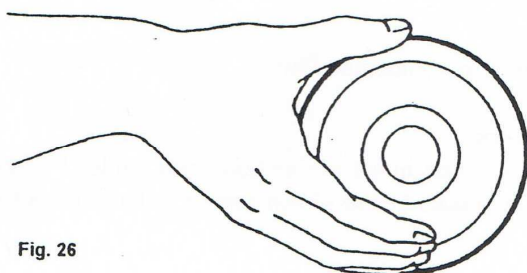


Fig. 26

Er zijn verschillende aanwijsbare oorzaken voor het ontstaan van deze fout, waaronder: het verdraaien van de hand op het moment van loslaten van de bowl; het plaatsen van de vingers aan een van de zijanten van de bowl (fig. 26) en het niet in lijn brengen van de bowl met de schouder.

Aandacht voor het volgende zal zeker bij-

dragen aan een vermindering van deze fout.

De vingers moeten zich *onder* de bowl bevinden, zoals aangegeven in fig. 6, terwijl een denkbeeldige lijn getrokken moet kunnen worden door het midden van het loopvlak en door de onderarm naar de rechterschouder (fig. 6A). Als men deze regel volgt dan zal men merken dat de bowl telkens in balans zal vertrekken en dat men geen moeite zal hebben om met een doorgaande beweging van de hand de bowl na te wijzen. Het zal een zekere mate van voldoening geven als men elke keer de bowl in balans en langs de gekozen lijn weg ziet rollen, terwijl men tegelijkertijd kan vaststellen dat de consistentie aanmerkelijk is verbeterd.

5. De arm (te ver) buigen.

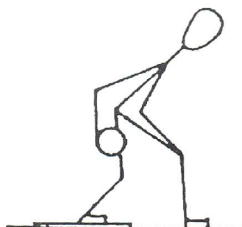


Fig. 27

De achterwaartse zwaai beëindigen met een gebogen elleboog (fig. 27) is meestal het gevolg van een trekkende beweging in plaats van een gelijkmatige zwaai. Om dit te voorkomen dient men de bowl voor zich uit te houden (fig. 10) en de aanwijzingen onder de kop *Achterwaartse zwaai* op te volgen. Een andere oorzaak van deze houding is de neerhangende of te slap gehouden pols, daardoor wordt de elleboog omhoog gedrukt tijdens de achterwaartse zwaai.

Houdt gedurende de gehele zwaai de pols gestrekt zoals aangegeven in fig. 6.

6. Het geven van een ruk(je) aan de bowl op het moment van loslaten.

Deze fout wordt veroorzaakt door een verdraaiing van de pols net voor of tijdens het werpen van de bowl. Dit resulteert onveranderlijk in een inconsistente lengte.

De pols dient steeds gestrekt gehouden te worden, de rug van de hand en de onderarm bevinden zich dan in een rechte lijn. Als de hand rond de zijkant van de bowl wordt gehouden (met de vingers over de grote ringen) zal de pols tijdens het werpen verdraaien en daarmee de hand kantelen, het resultaat is dan een slechte worp.

7. Het ontbreken van de doorgaande beweging.

Dit probleem is reeds besproken onder de kop *Doorgaande beweging*.

8. Een te diep gehurkte houding aannemen. (fig. 28)

Door deze houding ontstaan minstens twee fouten:

- a) tijdens het werpen van de bowl wordt de rug evenwijdig gehouden aan de **green**;
- b) het geforceerd rechte van de rug tijdens het maken van de voorwaartse stap. Hierdoor ontstaat de neiging het lichaamsgewicht over te brengen op de achtergeplaatste voet in plaats van op de voorste. Deze houding verhindert een gelijkmatige zwaai en dat is immers een van de eerste vereisten voor een consistente bowler.

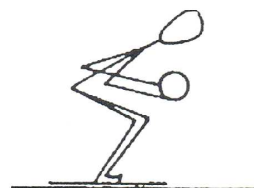


Fig. 28

9. Het lichaamsgewicht op de achtergeplaatste voet laten rusten. (fig. 29)



Fig. 29

Als dit het geval is zal de bowl altijd achter of ter hoogte van de voorgeplaatste voet worden losgelaten. De hand kan vervolgens de doorgaande beweging niet uitvoeren. Dit alles resulteert in veel smalle bowls.

Het lichaamsgewicht moet op het moment van werpen altijd op de voorgeplaatste voet rusten, terwijl de bowl losgelaten moet worden op ongeveer 23 cm vóór deze voet (fig. 18). Houdt het lichaam zo laag mogelijk, dat betekent dat de rechterknie zich vlakbij de linkerhiel bevindt.

10. Te snel spelen.

Veel fouten worden veroorzaakt door te snel spelen. Neem steeds de tijd om U op de voorgenomen worp te concentreren. Bovendien moet men zich steeds realiseren dat er vanaf het begin van de zwaai tot aan het loslaten van de bowl ongeveer 1¼ seconde verlopen moet zijn. Men kan dit controleren door tijdens de zwaai te tellen: 'een-en-twee'.

3. Voortgezette techniek en tactiek.

Introductie.

In het volgende wordt er van uitgegaan dat men zich het voorgaande eigen heeft gemaakt en de basisprincipes van een goed **draw shot** onder de knie heeft alvorens aan de voortgezette techniek te beginnen.

Zolang men geen gelijkmatige zwaai uit kan voeren en geen consistent **draw shot** af kan leveren, mag men niet verwachten allerlei variaties daarop te kunnen gaan beheersen. Het mag duidelijk zijn dat als men niet bij machte is om het geleerde van hoofdstuk 1 vlekkeloos in de praktijk te brengen, het spel er eerder op achteruit zal gaan dan dat het zal verbeteren.

Tactieken kunnen nogal uiteenlopen en soms tegenstrijdig zijn aan elkaar. Zij hangen voor een groot deel af van het vermogen van de **skip(per)** en/of van de individuele speler om de relatieve sterkte van de tegenstander te kunnen doorgronden. Dit beïnvloedt voor een groot deel het soort worp dat zal worden ingezet. Bij een teamsport zoals bowls bepaalt de **skip(per)** wat voor een soort worp gespeeld wordt en welke tactiek er wordt gevolgd. Zijn of haar beslissing moet voor de andere leden van het team niet ter discussie staan. De **skip(per)** dient echter terdege rekening te houden met de vaardigheden van de leden van het team.

Concentratie is een belangrijk vereiste voor elke bowler die zijn of haar spelkwaliteit op een hoger plan wil brengen. Veel te vaak laat men de concentratie door factoren van buiten af verstoren, zodat dit waarschijnlijk wel de belangrijkste reden is dat men niet of nauwelijks aan verbetering van zijn of haar stijl toekomt. Dit is vooral het geval wanneer er publiek aanwezig is en een of meer van de spelers het veld verlaten om met een van de toeschouwers een praatje te beginnen en als gevolg daarvan volledig van het spel worden afgeleid.

Even zo vaak valt het op dat een goede speler een uitstekende bowl plaatst als het op verdediging aankomt of als deze een tellende bowl van de tegenstander weg moet stoten, terwijl hij of zij geen kans ziet om een punt te scoren als er ruimte genoeg is. Dit is doorgaans te wijten aan een gebrek aan concentratie. Men moet er steeds van doordrongen zijn dat zo'n gemakkelijk te scoren punt in een gelijk opgaande partij heel vaak de winst kan betekenen.

Hieronder wordt een verscheidenheid aan worpen besproken alsmede het moment waarop ze bij voorkeur gespeeld moeten worden.

1. Het draw shot naar een bowl, oftewel het resting shot. (fig. 30 en 31)

Deze worp is identiek aan een **draw shot** naar de jack en is duidelijk anders dan het zogenaamde **wresting shot**. In principe wordt de bowl naar een andere bowl geworpen om daartegen tot stilstand te komen en er vaak tegenaan te blijven leunen, zonder dat er verandering in de **head** komt. In het algemeen wordt deze worp toegepast als het noodzakelijk is

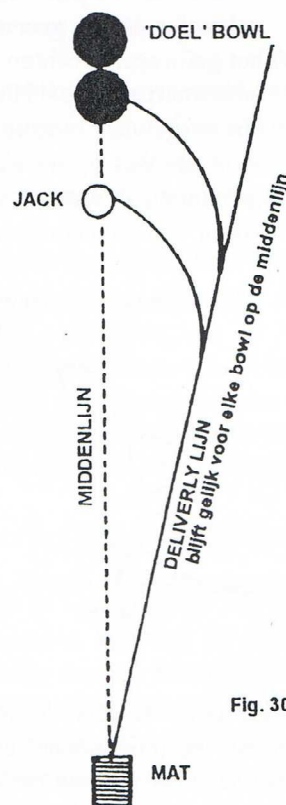


Fig. 30

om een bowl in de buurt van de jack te krijgen of aan de bestaande **head** toe te voegen. Gewoonlijk wordt gespeeld op een bowl die **jack high** ligt of daar even voorbij. In veel gevallen zal de 'doel'-bowl zich niet op de middenlijn bevinden en in dat geval zal het duidelijk zijn dat de hoek van de **delivery** lijn aangepast moet worden aan deze afwijking. Deze aanpassing is uiteraard afhankelijk van de afstand tot de middenlijn waarop de bowl zich bevindt.

2. Het wresting shot. (fig. 32)

Deze worp wordt uitgevoerd als het noodzakelijk is om een tellende bowl (van de tegenpartij) weg te stoten en diens plaats in te nemen. Behoudens de snelheid waarmee geworpen wordt is dit dezelfde worp als het **draw shot**. Men richt hierbij op een denkbeeldig punt voorbij de 'doel'-bowl waar de geworpen bowl zijn loop zou beëindigen als er niets in zijn weg lag. Na het **draw shot** is dit waarschijnlijk de meest toegepaste worp. Het belangrijkste aspect van deze worp is het beheersen van de snelheid van de bowl welke wordt bepaald door de afstand waarmee men de 'doel'-bowl weg wil stoten. Als richtlijn voor een juiste snelheid kan een verhouding van 1 op 3 worden aangehouden. Dat wil zeggen als men de 'doel'-bowl 33 cm weg wil stoten, dient het eindpunt van de **curve** van de geworpen bowl te liggen op 1 meter voorbij de 'doel'-bowl, terwijl de baan van de **curve** er dwars doorheen wordt geprojecteerd.

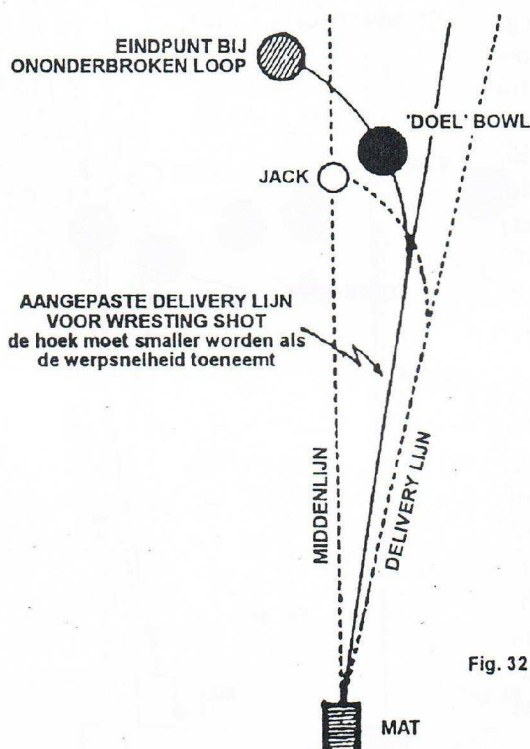


Fig. 32

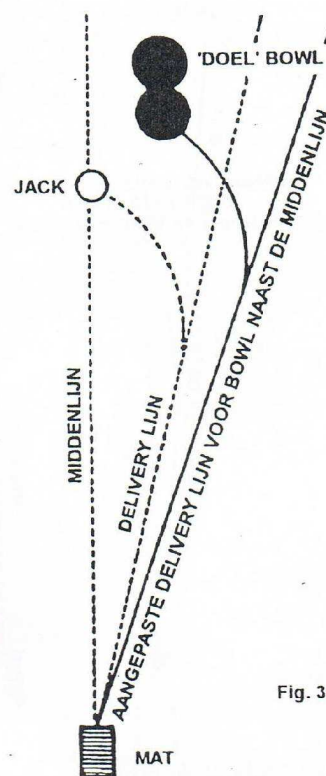


Fig. 31

Vaardigheid hangt dus af van het vermogen van de speler om - onder de correcte hoek - een denkbeeldige **curve** uit te zetten die door de 'doel'-bowl loopt. Dit vereist een grote geoefendheid. Het is in zo'n geval belangrijk dat de **skip(per)** de plaats aanwijst waar de bowl zou moeten eindigen, zodat de speler een duidelijke indicatie heeft van de gewenste snelheid.

3. Het trail shot. (fig. 33)

Deze worp is in principe gelijk aan het **wresting shot** met dien verstande dat het 'doel' nu de jack is. Succes is afhankelijk van het vermogen van de speler om de bowl met de correcte snelheid en **curve** te werpen. Het is duidelijk dat een jack die te ver weg rolt of juist niet ver genoeg, de bedoeling van de worp volledig te niet doet. Wanneer de **skip(per)** om een dergelijke worp vraagt, dient hij of zij aan te geven waar de bowl bij een ononderbroken loop terecht zou moeten komen.

Het is ook van belang te weten dat de

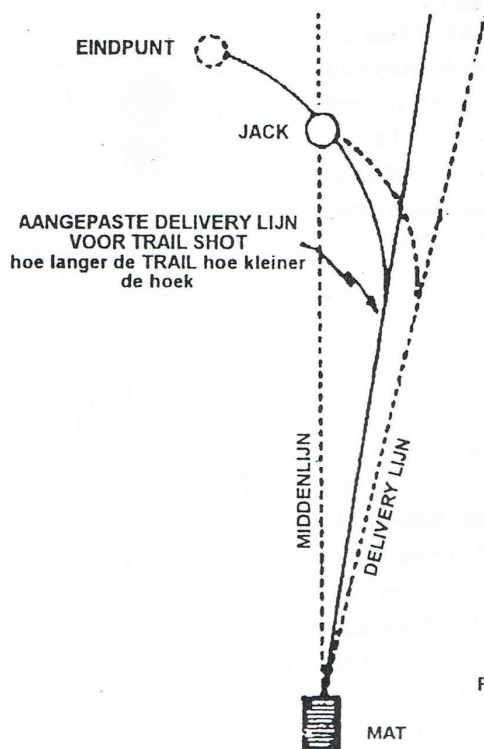


Fig. 33

snelheid dat de bowl van de tegenpartij wordt weggeduwd en de eigen bowl doorrolt naar een scorende of veilige positie. Deze worp is met name waardevol op zeer zware greens waar korte bowls vaak de **head** blokkeren. Zoals bij alle worpen is ook hier de juiste snelheid van essentieel belang. Als vuistregel kan men een verhouding van 1 op 6 aanhouden. Dat wil zeggen indien men de bowl 1 meter wil laten doorrollen, dan moet men met een dusdanige extra snelheid werpen dat de bowl in een vrije loop 6 meter voorbij het raakpunt zou stoppen. Bij deze extra snelheid moet de bowl ook smaller worden geworpen. Ook hier moet de **skip(per)** weer aangeven waar de bowl zou moeten eindigen als hij ononderbroken door zou rollen, dit als maatstaf voor de snelheid waarmee de speler moet werpen

5. Het running shot.

Deze worp wordt gespeeld met zoveel snelheid dat de bowl bij het missen van de 'doel'-bowl of enige andere bowl in de **head**, in de **ditch** - of buiten de **green** - belandt. Deze worp onderscheidt zich in die zin van de **drive** dat de **delivery** lijn zich op zo'n 60 cm afstand bevindt van de middenlijn of van een denkbeeldige lijn getrokken door het midden van de 'doel'-bowl

jack, als hij **vol** geraakt wordt, ongeveer dezelfde afstand af zal leggen als de bowl, hetzij in een rechte lijn dan wel naar opzij, afhankelijk van de hoek waaronder hij geraakt wordt. Als de jack 'gesneden' wordt zal de afstand die hij aflegt afhangen van de hoek waaronder hij geraakt wordt (denk hierbij aan dezelfde effecten bij biljartballen). Wordt de jack half geraakt dan zal de afstand die hij zijwaarts aflegt ook ongeveer de helft van de afstand zijn die de bowl aflegt na het raken van de jack. Een dergelijke worp moet zeer selectief worden toegepast, daar missen vaak betekent dat de tegenpartij punten scoort. Verder is het niet verstandig deze worp in een te vroege fase van het spel toe te passen.

4. Het follow through of run through shot. (fig. 34)

De bedoeling van deze worp is te richten op korte bowls van een gesloten **head** (veld) en te werpen met een dusdanige

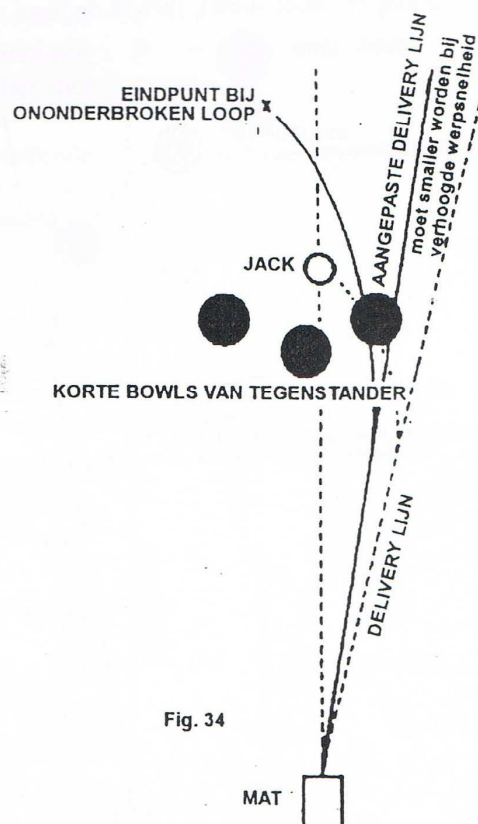


Fig. 34

(fig. 35 en 36). De afwijking is afhankelijk van de snelheid van de **green** alsmede van de snelheid waarmee geworpen wordt. Deze worp wordt voornamelijk toegepast als een bowl van de tegenpartij uit het spel gestoten moet worden, of de jack in de **ditch** dan wel buiten de **green** moet belanden. Deze worp kan ook gebruikt worden om de eigen bowl rond een korte bowl van de tegenpartij te laten lopen. Ook bij deze worp geldt dat de speler zijn blik niet moet richten op het 'doel', maar in de richting van de **delivery** lijn moet kijken. Dit omdat arm en voet normaliter de richting volgen waarheen de blik is gericht, zodat als gevolg daarvan de worp bijna automatisch te smal zal zijn.

Dit is een **percentage shot** wat wil zeggen dat de speler steeds uit een aantal mogelijkheden moet kiezen en moet overwegen of

de worp de moeite waard is zodat hij of zij er voordeel mee kan behalen zonder de tellende bowls van het eigen team te verstoren.

6. De **drive of fire**. (fig. 37 en 38)

De **drive** is een worp die uitgevoerd wordt met de grootst mogelijke snelheid waarmee een speler kan werpen zonder zijn of haar balans - en daarmee richting - te verliezen. Om een succesvolle **drive** af te leveren is het van essentieel belang dat de voorgeplaatste voet in de richting van de **delivery** lijn staat en de hand in de doorgaande beweging langs dezelfde lijn wijst. Die voorwaarde geldt voor deze worp evenzeer als voor het **draw shot**. Uiteindelijk telt het eindresultaat en levert grotere snelheid (kracht) geen extra punten op, dus gooi niet boven uw macht. Met andere woorden offer accuratesse niet op aan snelheid.

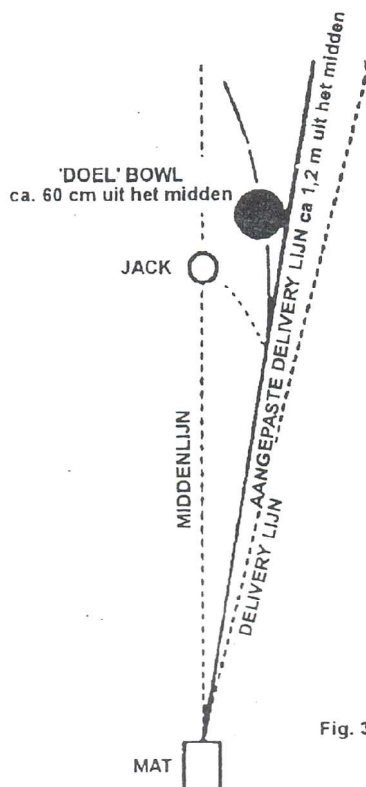


Fig. 35

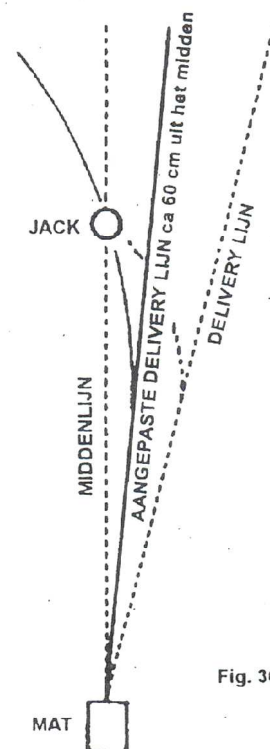


Fig. 36

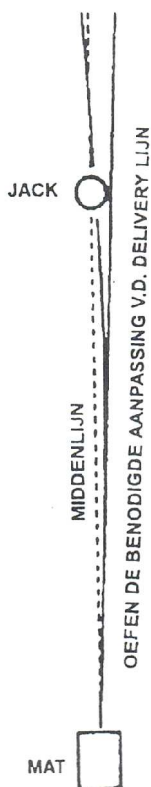


Fig. 37

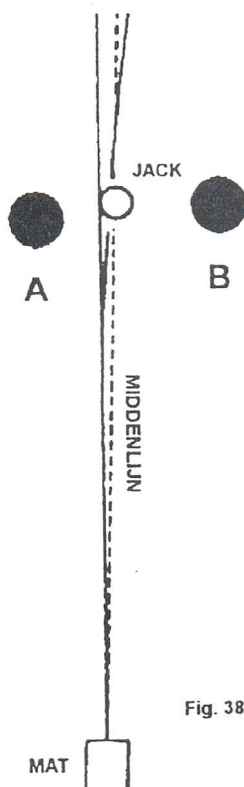


Fig. 38

Sommige spelers kunnen als gevolg van fysieke omstandigheden geen **drive** uitvoeren. Als u tot deze categorie spelers behoort, laat u dan niet verleiden tot een **drive**.

Verder geldt, dat hoe snel een bowl ook wordt geworpen er *altijd* een **curve** op zal treden, hoe gering dan ook. Indien men deze **curve** niet onderkent, zal men gewoonlijk te smal werpen en dus missen of slechts ten dele raken. Het is dus belangrijk steeds rekening te houden met de optredende **curve**. Houdt er tevens rekening mee dat tijdens de **drive** de **curve** groter zal zijn op een trage **green** dan op een snelle.

Hier moet opnieuw benadrukt worden dat het belangrijk is de blik in de richting van de **delivery** lijn te houden. Evenals de vorige worp is ook deze een **percentage shot** en wordt gebruikt om - voor de tegenpartij gunstige - **heads** open te breken of om bowls of de jack uit het spel te stoten. Een geslaagde **drive** kan de tegenpartij behoorlijk demoraliseren. Dat neemt niet weg dat de speler, alvorens deze worp uit te voeren, *de risico's terdege moet afwegen* en er steeds voor moet zorgen dat de eigen, tellende, bowls niet verstoord worden.

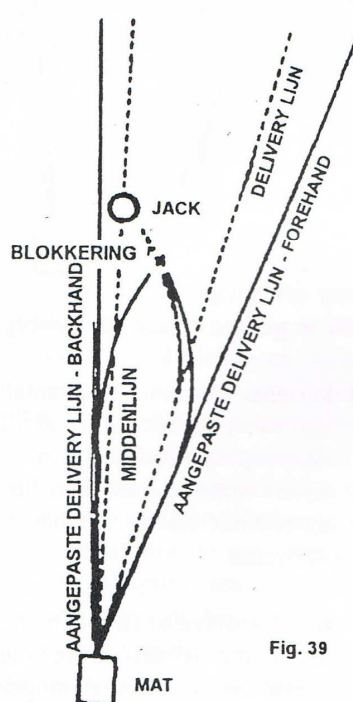


Fig. 39

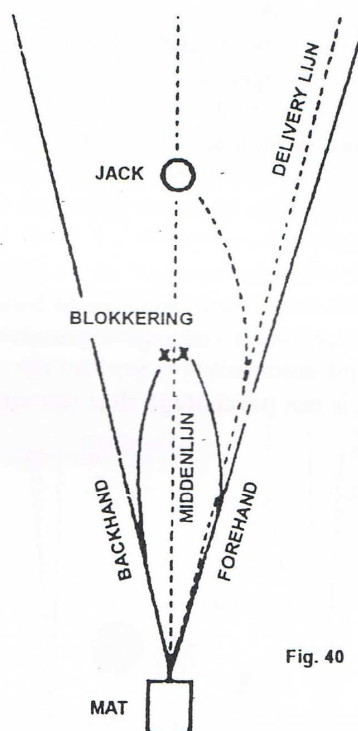


Fig. 40

7. Het block shot. (fig. 39 en 40)

Deze worp wordt gebruikt om de **head** te beschermen of om een gunstige spelsituatie te blokkeren. Het voordeel van deze worp - mits correct geplaatst - is dat de tegenstander gedwongen wordt een andere worp te gebruiken, dan wel met een andere snelheid te werpen, dan hij of zij van plan was. De ideale positie van het **block shot** hangt af van de plaats van de bowls in de **head**, terwijl - voor zover bekend - eveneens de vaardigheden van de tegenpartij in aanmerking genomen moeten worden. De plaats van een blokkerende bowl ligt - op indicatie van de **skip(per)** - ergens tussen $1\frac{1}{2}$ en 6 m voor de **head**. Aangenomen dat een **block shot** gewenst is en geen **shot and block**, dan is alles wat dichtbij ligt dan $1\frac{1}{2}$ m doorgaans een perfect mikpunt voor een ervaren tegenstander en zal in veel gevallen averechts werken. Een blokkering voor een **drive** kan het beste gelegd worden op ongeveer $4\frac{1}{2}$ m voor de **head**. Een der-

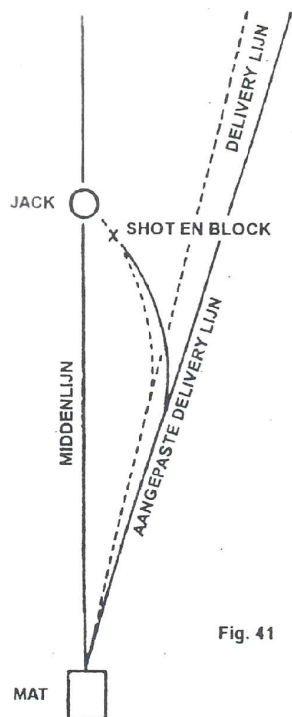


Fig. 41

gelijke blokkering dwingt niet alleen tot een ander soort worp, hij heeft ook nog eens een psychologisch effect. Omdat een dergelijke bowl binnen het gezichtsveld valt zal de speler, waar de blokkering voor bedoeld is, geneigd zijn om te smal of te breed te werpen.

Het plaatsen van een blokkering vereist van een speler diepe concentratie op de **delivery** lijn. Lengte is in dit geval minder belangrijk, daar hij of zij de bowl werpt naar een denkbeeldige jack op een aanzienlijke kortere afstand. Deze worp is een waardevolle aanvulling op het aantal worpen dat een speler beheerst, maar vereist wel een intensieve training.

8. Shot en block. (fig. 41)

De bowl die als zodanig is geworpen vormt tegelijkertijd een blokkering en een tellend punt. De belangrijkste doelstelling in dit geval is dat de tegenpartij aan het twijfelen wordt gebracht bij de volgende worp. Deze worp moet alleen worden uitgevoerd als tellende bowls beschermd moeten worden en het wenselijk is er een tellende aan toe te voegen. Voorzichtigheid is daarbij geboden en deze worp moet nooit enkel als blokkering gebruikt worden, omdat een dergelijke bowl als mikpunt voor de tegenpartij kan gaan dienen en tevens een rustpunt biedt voor een bowl van de

tegenpartij (**resting shot**). Deze worp kan zeer waardevol zijn in een **singles**-partij, omdat hij de tegenstander dwingt een vaak moeilijkere worp uit te voeren.

Ook bij deze worp geldt dat een grote mate van concentratie vereist is (zie de vorige paragraaf).

9. Het position shot. (fig. 42 en 43)

Het **position shot** is een normaal **draw shot** naar een denkbeeldige jack. Een **skip(per)** dient zeer beslist te zijn in zijn of haar aanwijzingen voor een dergelijke worp en moet precies de plaats aangeven waar de bowl zijn loop moet beëindigen. Het heeft weinig zin om een vage indicatie te geven. Over het algemeen brengt deze worp met zich mee dat de bowl een eind buiten de **head** komt te liggen en meestal een eind verwijderd van de middenlijn. Het is dus duidelijk dat, indien niet geworpen wordt met de juiste

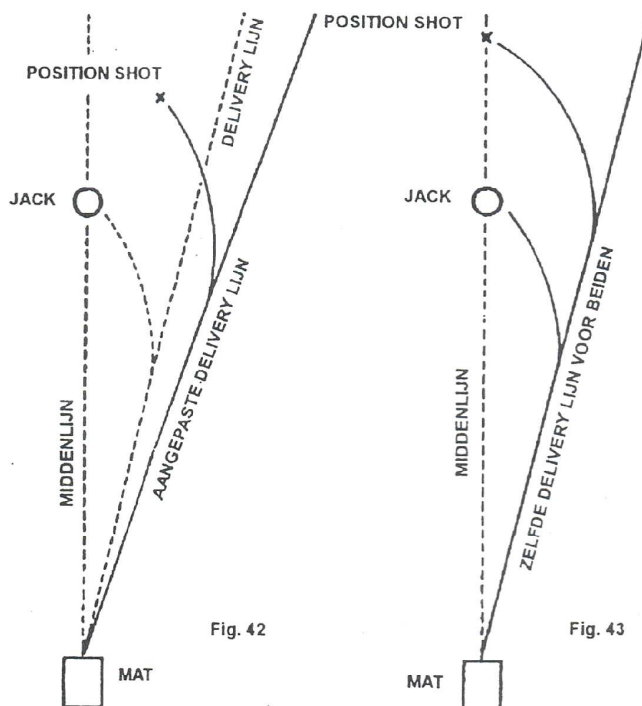


Fig. 42

Fig. 43

intentie de bowl als verloren moet worden beschouwd.

De bedoeling van deze worp is het voorkomen of miniseren van een mogelijk verlies van een of meer punten; accuratesse is daarom van vitaal belang. Ondanks het belang van deze worp is het verbazingwekkend hoe weinig spelers kans zien een bowl op een aangegeven punt te plaatsen en nog verbazingwekkender hoe weinig er op deze worp geoefend wordt.

HET GEBRUIK VAN DE (DELIVERY-)MAT.

Spelers moeten leren om hun plaats op de mat te variëren al naar gelang de spelsituatie dit vraagt. Dit kan bijvoorbeeld het geval zijn als er om een bowl die in de weg ligt, heen geworpen moet worden.

In het voorgaande werden de verschillende soorten worpen, waarover een goede en ervaren bowler zou moeten kunnen beschikken, op duidelijke wijze besproken. Hierna zal nader worden ingegaan op de tactische benadering van het spel, uiteraard steeds op een sportieve en legitieme wijze.

Helaas komt het voor dat personen gebruik maken van laakbare tactieken met het doel om een tegenstander van slag af te brengen of om misbruik te maken van een onbedoelde fout. Het is niet de bedoeling hier nader op in te gaan, maar om uitsluitend de tactische variaties aan te geven die binnen de spelregels algemeen aanvaard zijn. Zij dragen immers bij aan de blijvende aantrekkelijkheid van het spel.

Er kan niet genoeg nadruk worden gelegd op de gulden regel dat de **skip(per)** de enige persoon in een team is die de tactiek bepaalt. Of men het er mee eens is of niet, de aanwijzing van de **skip(per)** dient onvoorwaardelijk en naar beste kunnen te worden uitgevoerd.

a. Het rollen van de jack (niet gooien).

Het is aan te raden om aan het begin van het eerste **end** de jack naar die afstand te rollen waarop het team het beste presteert. Het is verstandig om zich als team volledig te concentreren op en ook te streven naar het winnen van het eerste **end**, daar dit het zelfvertrouwen aan het begin van het spel enorm sterkt.

Verander vooral nooit een afstand waarop punten gescoord worden. De tegenstanders zullen ongetwijfeld de eerste gelegenheid aangrijpen om die afstand te veranderen, waardoor zij hun 'sterke' afstand vanzelf bloot geven. Indien men de afstand tot de jack verandert is het raadzaam om ook de mat te verplaatsen, daar dit een aanpassing vergt van de spelers die een vast punt aannemen als richtpunt voor de **delivery** lijn. De vraag of de winnaar van de **toss** moet beginnen is steeds opnieuw een punt van discussie. Het is echter wel zo dat het rollen van de jack aan het begin van het eerste **end** veel weg heeft van het werpen van een extra bowl. Verder stelt het de **lead** in de gelegenheid de snelheid van de **green** te bepalen en beginnen is zeker te verkiezen boven het twijfelachtige genoegen van een laatste bowl die geworpen moet worden naar een, mogelijk, dichtgelegd **head**.

Als in het geval van een gelijkspel een extra **end** vereist is, kan het een voordeel zijn voor de **skip(per)** om de laatste bowl te hebben, vooropgesteld dat de beide teams gedurende het gehele spel gelijk op zijn gegaan en dat de **head** niet hopeloos is geblokkeerd, iets wat vaak het geval is bij zware **greens**.

Wanneer er tegen een onervaren team gespeeld moet worden is het een goede tactiek om de jack zo dicht mogelijk bij of op de derde stip (2m merk) te leggen, terwijl de mat - indien een kort end gewenst is - zo ver als reglementair mogelijk op de **green** wordt gelegd. Onervaren spelers zijn over het algemeen bang dat hun bowl in de **ditch** rolt en hebben diensgevolge de neiging om te kort te werpen.

Als er daarentegen gespeeld moet worden tegen een ervaren bowler die een stevige worp of **drive** in huis heeft, is het aan te raden voldoende ruimte tussen de jack en de **ditch** te laten zo dat, als de jack verplaatst wordt, het mogelijk blijft om een tellende bowl te scoren.

Dit alles benadrukt het belang van een goed geplaatste jack. Als men dus de intentie heeft een topspeler of een competente **lead** te worden, dan verdient het aanbeveling het rollen van de jack regelmatig en op verschillende afstanden te beoefenen. De beste methode is een aantal jacks te nemen (zonder de bowls) om daarna achtereenvolgens het rollen naar verschillende afstanden te beoefenen. *Menige partij werd verloren door een slecht geplaatste jack.*

b. Het plaatsen van de (delivery-)mat.

Ingevolge de spelregels heeft men voor wat betreft de plaats van de mat geen keuze bij het eerste end of bij een extra end in het geval van een gelijkspel. Die moet dan reglementair op de eerste stip gelegd worden.

In alle andere gevallen kan de mat op elke plaats op de middenlijn gelegd worden, vooropgesteld dat de mat 20m verwijderd blijft van het 2m merk. Indien men goed is ingespeeld op een bepaalde afstand en een end op deze afstand winnend weet af te sluiten dan is het aan te raden om de mat steeds op ongeveer dezelfde plaats neer te leggen als bij het winnende end en de jack ook naar diezelfde afstand te rollen. Om vaardigheid te verkrijgen in het omgaan met veranderde situaties moet men er tijdens *oefenpartijen* naar streven om de mat op verschillende plaatsen neer te leggen en de afstand van de jack steeds te variëren.

INSCHATTEN VAN

c. Het instellen op de afstand.

Ten aanzien van het instellen op de afstand bestaat er geen ander advies dan de raad om hierop intensief te oefenen. De beste methode is de volgende: neem vier bowls en vier jacks, leg de jacks op verschillende afstanden neer en werp vervolgens steeds een bowl naar een jack. Wissel daarbij af van lang naar kort en omgekeerd, zo dat men zich het gevoel dat nodig is om met meer of minder kracht te werpen eigen kan maken al naar gelang de afstand dit vereist.

Concentratie is ook hier weer het sleutelwoord; probeer steeds zeer nauwgezet de afstand te bepalen. Merkt men dat er sprake is van een zekere wisselvalligheid, controleer dan uw houding en het moment van werpen van de bowl. Te gehaast werpen zal de consistentie zeker niet ten goede komen.

d. Het opbouwen van de head.

Het doel van het opbouwen van de **head** is te voorkomen dat de tegenpartij punten kan scoren of een ongunstige situatie om kan zetten in een voor hen gunstige. Een ervaren **skip(per)** zal de tegenpartij nooit onderschatten en er steeds van uit gaan dat alle door de de tegenpartij geworpen bowls tellende zullen zijn. Hij of zij moet als het ware het resultaat van die worpen voorzien en ten voordele van het eigen team aanwenden om de tegenpartij steeds een stap voor te zijn door een eigen bowl op die plaats neer te leggen waar hij of zij de bowl van de tegenpartij verwacht.

2. **Second.** Laat de tweede speler nooit te vroeg met blokkeren beginnen, tenzij in de directe nabijheid van de jack. Geef, wanneer een **position bowl** gewenst is, altijd duidelijk aan waar de bowl moet eindigen. Als de tweede speler over een accurate stevige worp beschikt, aarzel dan niet deze te gebruiken als de situatie in de **head** daarom vraagt.
3. **Third.** Probeer steeds de derde speler te gebruiken om een **percentage shot** te spelen als de **head** ongunstig ligt voor het eigen team. Het komt vaak voor dat een bepaalde worp twee of drie kansen biedt op een gunstig resultaat. Wees er van overtuigd dat hij of zij begrijpt waarom en wanneer er om een **position shot** wordt gevraagd. Als er om een 'blinde' worp wordt gevraagd, laat hem of haar dan desnoods naar voren komen om de gesloten **head** van dichtbij te bekijken.
4. **Skip(per).** Probeer druk uit te oefenen op de tegenpartij door, indien mogelijk, steeds opnieuw een bowl bij de jack te plaatsen of hun tellende bowl weg te stoten. Maak u geen zorgen over die ene bowl van de tegenpartij die achter de jack ligt en straal zelfvertrouwen uit als het gaat om het plaatsen van de bowl bij de jack of als het gaat om het uitvoeren van een reddende actie bij een verplaatste jack. Het **draw shot** is bijna altijd de beste worp om uit de moeilijkheden te komen. Ontmoedig nooit de spelers van het eigen team, praat met ze, moedig ze aan en als het team in de problemen is geraakt probeer dan hun zelfvertrouwen en concentratie weer op te vijzelen. Een goede **skip(per)** behoort een constructieve en aanvallende geest te bezitten.
5. **Algemeen.** Onder alle omstandigheden moet de **skip(per)** eenduidig en duidelijk zijn wanneer hij of zij vraagt om een bepaalde worp en de snelheid waarmee deze geworpen dient te worden, zodat er bij de speler geen twijfel kan bestaan over wat er van hem of haar wordt verlangd. Er is slechts één **skip(per)** en zijn of haar aanwijzingen moeten onvoorwaardelijk worden uitgevoerd.

Samenvatting.

De meeste slechte worpen zijn het resultaat van een gebrek aan concentratie bij de betreffende speler. Dit kan worden veroorzaakt door een aantal omstandigheden. De speler moet er voor zorgen zijn of haar aandacht onvoorwaardelijk aan het spel te schenken en steeds alle basisregels in acht te nemen. Neem telkens een aantal seconden de tijd om te overwegen hoe een bepaalde worp moet worden gespeeld (let op de juiste snelheid, de juiste hoek, etc). Neem dus de tijd en maak er geen haastwerk van, die paar seconden kunnen een wereld van verschil uitmaken.